

Hjälp, på vilket berättarplan befinner jag mig?

Färg och klippestetik i filmen Prometheus

Hedda Wallén

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	10458
Författare:	Hedda Wallén
Arbetets namn:	
Handledare (Arcada):	Fred Nordström
Uppdragsgivare:	-
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta arbete undersöker hur man på ett tydligt men ändå kreativt sätt kan skildra olika komplicerade berättarplan i en lågbudgetfilm. Arbetet är kopplat till filmen Prometheus, som är en examensproduktion. Textens analys baserar sig på två skriftliga verk kring färg och klipptechnik. Målet är att ta reda på om man enbart med klipp kan skilja på tidsplan i film och hur man med hjälp av färger kan manipulera tittarens sinnesstämningar. Analysen är begränsad till två scener ur filmen som representerar både filmens färg- och klippestetik. Resultatet visar att man inte enbart med klipp kan skilja mellan olika tidsplan, utan att det krävs ännu ett element, t ex färg, för att tittaren skall förstå filmens gång. Arbetet syftar till att kunna vara till hjälp för fotografer och klippare i framtiden som har liknande problem att lösa.</p>	
Nyckelord:	Berättarplan, Murch, Bellantoni, färgteori, klipptechnik
Sidantal:	27
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	6.5.2013

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediekultur
Identification number:	10458
Author:	Hedda Wallén
Title:	
Supervisor (Arcada):	Fred Nordström
Commissioned by:	-
<p>Abstract:</p> <p>This work examines different clear, yet creative ways of portraying various complicated narrative structures in a low budget movie. The work is associated with an examination film called Prometheus. The analysis is based on two written books about color and cutting techniques. The goal is to find out if it is possible to separate narrative structures in the film merely through editing and how the use of different colors can help manipulating the viewer's mood. The analysis is limited to treating two scenes from the film that represent both the color and the cut aesthetics of the film. The result shows that editing only is not enough for separating the narrative structures, but that there is a need for another element, such as color, to make the viewer understand the movie. The work is intended to be useful for photographers and editors in the future who have similar problems to solve.</p>	
Keywords:	Narrative structure, Murch, Bellantoni, colour theory, editing techniques
Number of pages:	27
Language:	Swedish
Date of acceptance:	6.5.2013

INNEHÅLL

1 INLEDNING.....	6
1.1 Utgångspunkt.....	6
1.2 Syfte och mål.....	6
1.3 Frågeställningar.....	7
1.4 Avgränsning.....	7
1.5 Litteratur och referensmaterial.....	7
1.6 Metod och material.....	8
1.7 Terminologi.....	8
2 TEORI.....	9
2.1 Bellantoni om färg.....	9
2.2 Murch om klipp.....	10
3 PRESENTATION AV FILMEN PROMETEUS.....	13
3.1 Presentation av de valda scenerna.....	13
3.2 Förproduktionen.....	16
3.3 Inspelningssituationen.....	17
3.4 Postproduktionen.....	19
4 ANALYS.....	20
4.1 Köksscenen.....	20
4.2 Stugscenen.....	22
5 SAMMANFATTNING OCH KONKLUSION.....	25
5.1 Självreflektion av slutresultatet.....	26
KÄLLOR.....	27

BILAGA 1

1 INLEDNING

I filmens värld kan det hända i princip vad som helst, vilket innebär att det ofta finns olika berättarplan i ett manus. Hur mycket skall en fotograf tänka på dessa olika plan i inspelningsskedet, om det alls skall tänkas på, eller händer allt arbete i klippet? När jag läste manuset till filmen Prometeus blev jag fascinerad av hur filmen var uppbyggd och hur berättelsen knöts ihop, och blev ivrig att anta denna utmaning både som fotograf och klippare. Manuset var långt och historien komplicerad med många olika berättarplan i tid och rum som skulle skildras. Dessutom fanns det många utscener som skulle filmas in i februari som ju brukar vara den kallaste månaden på året – allt detta gjorde att denna produktion inte var helt lätt.

I denna rapportdel av min examensproduktion analyserar jag arbetsprocessen och hur vi kom fram till lösningar och beslut i klipsituationen. Jag kommer speciellt att gå in på de olika berättarplanen och vilka val vi gjorde för att filmen skulle bli så begriplig som möjligt.

1.1 Utgångspunkt

Som examensproduktion valde Artur Sallinen och jag att göra fiktionsfilmen Prometeus. Artur skrev och regisserade, jag filmade och vi klippte den tillsammans. Filmen rör sig på olika tids- och berättarplan, t ex framtid, inbillning, dåtid. Detta arbete är en rapport om och analys av arbetsprocessen och filmskapandet. Jag undersöker hur färger och klipp påverkar tittarens uppfattning om på vilket berättarplan vi rör oss. Det är alltså den skriftliga delen av examensproduktionen.

1.2 Syfte och mål

Jag har valt detta ämne eftersom jag vill undersöka hur man på ett tydligt men ändå kreativt sätt kan skildra olika komplicerade berättarplan i en lågbudgetfilm. Var går smärtgränsen för att vara tydlig och visuellt tilltalande? Och hur kan klippet ”rädda” det som man eventuellt förbisett i inspelningssituationen? Målet med rapportdelen av min examensproduktion är att synliggöra detta och syftet är att arbetet ska kunna hjälpa inte

bara mig själv utan även andra fotografer och klippare i framtiden som har liknande problem att lösa.

1.3 Frågeställningar

Frågeställningen för min examensproduktion är tudelad:

- Kan man enbart med klipp skilja på tidsplan i film?
- Hur kan man med hjälp av färger i film manipulera tittarens sinnesstämningar?

I rapporten beskriver jag hur jag går tillväga för att få svar på mina frågor och jag redogör för dessa i kapitel 4.

1.4 Avgränsning

Jag analyserar inte hela filmen eftersom det skulle vara för omfattande utan väljer ut relevanta scener där de olika berättarplanen skildras och används. Fokus är enbart på det visuella, och jag tar således inte upp ljudberättandet. Jag gör inte testversioner av filmen för att jämföra olika alternativ, utan utgår från den slutliga filmversionen och de faktiska beslut vi gjorde för att uppnå vår målsättning med de olika berättarplanen.

1.5 Litteratur och referensmaterial

Mina teoretiska referenser är boken "If it's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Colour in Visual Storytelling" av Patti Bellantoni, som ligger till grund för mina färgval i filmen Prometheus, och "In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing" av Walter Murch som jag använder mig av i analysen av klippet, samt en artikel på nätet, "5 Annoying Trends That Makes Every Movie Look the Same" av Dan Seitz.

Vi använde filmtrilogin The Bourne Identity av Doug Liman, The Bourne Supremacy och Bourne Ultimatum av Paul Greengrass som visuella referenser i planeringen av filmen Prometheus.

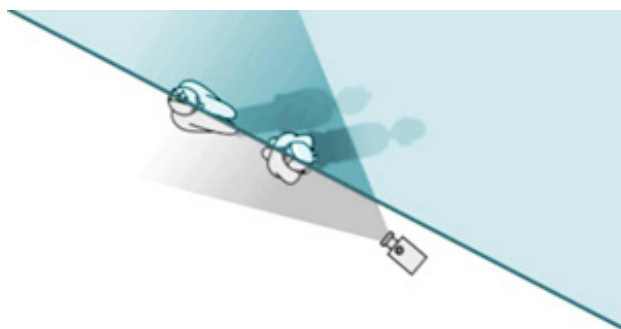
1.6 Metod och material

Mitt huvudsakliga material består av materialet till filmen Prometheus och de böcker jag nämnde i kapitel 1.5. På basen av förarbetet, inspelningarna och klippet kommer jag att analysera slutresultatet, och se om de lösningar vi använde i inspelningssituationen och i klippet har varit tillräckligt tydliga för att publiken ska uppfatta på vilket berättarplan vi rör oss.

1.7 Terminologi

Berättarplan = en överenskommelse mellan publiken och filmskaparna om var man befinner sig i tid och rum.

Skyddslinje = en linje mellan två objekt/personer som utgör en gräns för kamerans placering. När personerna filmas från samma sida av ”linjen” (se figur 1) blir blickriktningarna rätt, dvs. en person tittar alltid åt samma håll i bilden under alla bildstorlekar under scenen.



Figur 1. Illustration av skyddslinje. (från Yles mediakompass hemsida)

Jump cut = ett klipp där två bilder som liknar varandra, men som ändå är något olika, sätts efter varandra. Det medför att sekvensen blir ”hackig” i stilen.

Flashback = ett hastigt klipp av ett minne.

Rig = ett hjälpmedel att stabilisera en handhållen kamera

Sökare = finns på kameran och används för att komponera bilden.

2 TEORI

Som grund för min teoretiska del för färganvändning i film använder jag Patti Bellantonis bok ”If it’s Purple, Someone’s Gonna Die” (Bellantoni 2005) och för klipp tekniken använder jag Walter Murchs bok ”In the Blink of an Eye” (Murch 2001). Inför inspelningarna av Prometheus bestämde vi att med hjälp av olika färgskalor skilja på de olika berättarplanen.

2.1 Bellantoni om färg

I detta kapitel har jag valt att ta upp tre färger som jag använde mig av i filmen Prometheus, efter att ha läst Bellantonis bok. Dessa färger är gul, grön och blå. Bellantoni anser att en färg kan delas in i två ”kategorier”, oftast är dessa två motsatser till varandra och dessutom delas dessa ännu in i tre underkategorier.

Patti Bellantoni skriver i sin bok ”If it’s Purple, Someone’s Gonna Die” (2005 s 42) att den gula färgen är visuellt aggressiv, men också har en positiv livskraft i sig. De två olika gula ”kategorierna” består av de överdådiga, tvångsmässiga och djärva gula samt de oskyldiga, varnande och idylliska gula. Bellantoni kallar även den gula färgen som helhet den ”motstridande” färgen (the contrary colour). Hon drar paralleller till att vi har en inbyggd varningssignal i vår genetiska kod när det gäller gult, eftersom giftiga reptiler och groddjur ofta är gula som en varning för alla som kommer nära. Men vi ser också det gula som livskraftigt, eftersom vi förknippar gult med solen.

När gult används i film menar hon att ju mer omättad den är, desto elegantare blir den (t.ex. den oskyldiga gula). Och ju starkare den är, desto mer ångestframkallande blir den (t.ex. den tvångsmässiga gula).

Bellantoni anser (2005 s 82) att blått är den oengagerade färgen (the detached colour). Hon delar in färgen i två kategorier som vardera har underkategorier: de maktlösa, cerebrala och varma blåa, (powerless, cerebral and warm blues) respektive de melankoliska, kalla och passiva blåa (melancholy, cold and passive blues). Hon skriver att den blå färgen är den kallaste i färgspektrumet och att även en liten skiftning i det blåa mycket starkt kan påverka hur åskådaren reagerar.

Grönt tycker Bellantoni (2005 s 160) är den ”delade personlighetens färg” (the split personality colour) och hon delar in den i två grupper: den mera positiva gröna bestående av den hälsosamma, ambivalenta och den livskraftiga gröna (the healthy, ambivalent and vital greens) och de mera negativa gröna bestående av de giftiga, olycksbådande och korrupta gröna (the poisonous, ominous and corrupt greens).

Den gröna färgen är enligt Bellantoni dikotomisk, vilket t.ex. innebär att den gröna färgen kan finnas i både de fräschaste grönsaker och det möjligaste kött. Det gröna symboliserar även livet, det grönskande som lever och gror. Men grönt kan även vara ett varningstecken - t.ex. för sjömän är grönt vatten en varning för att en storm kan vara i antågande.

Det gröna i flytande form kan ses i geggiga träsk med alligatorer och ormar och även i Snövit där ett äpple blir förgiftat med, just det, flytande grön vätska. Man förknippar även den gröna färgen med människors sjukdomar eller elakhet, anser Bellantoni. Ett tydligt exempel finns i filmen ”Trollkarlen från Oz” där den elaka häxan från väst är grön.

På grund av att den gröna färgen är så motstridig är det viktigt att man i sitt filmskapede verkligen vet vilken grön färg man vill ha och vilken effekt man vill uppnå, menar Bellantoni.

I en artikel på nätet skriver Dan Seitz (Seitz 1010) om fem olika trender som är särskilt tydliga i Hollywoodfilmer. Ett par av dessa ”trender” handlar om hur man använder färger i film, och speciellt i vilka genrer man använder dem. Seitz tycker att blått används mycket i skräckfilmer (t.ex. The Ring och Saw) och att grönt ofta används när verkligheten är lite skruvad (t.ex. the Matrix), vilket bekräftar Bellantonis teorier om att det blåa är kallt och passivt och det gröna är olycksbådande och korrupt.

2.2 Murch om klipp

Jag har blivit mycket intresserad av Walter Murchs klippteorier, i vilka han frångår synen på editering som någonting mekaniskt och istället för upp det hela på ett filosofiskt plan samtidigt som han ger konkreta tips.

I boken "In the Blink of an Eye" skriver Walter Murch (2001 s 17) om sex regler (the rule of six) han följer när han editerar. De är rangordnade på följande vis:

- 1) Känsla (det som tittaren känner, känslan i filmen)
- 2) Berättelse (om historien går vidare pga. klippet)
- 3) Rytmen (om klippet passar in i rytmen av filmen)
- 4) "Eye-trace" (var och hur ögat följer med bilden)
- 5) Tvådimensionellt plan (skyddslinjen)
- 6) Tredimensionellt utrymme av handling (t.ex. kontinuiteten av var människor står i rummet i förhållande till varandra)

När han gör ett klipp prioriterar han alltid känslan först, sedan berättelsen, sedan rytmen osv. Om han t.ex. skulle välja mellan att främja känslan i en film eller att kontinuiteten noggrant följs, så skulle valet bli att klippa så att känslan i filmen behålls.

Han skriver också om hur man genom att vilseleda tittaren kan försöka poängtera vad som är viktigt med en scen. ("Du skall titta HIT och inte se vad som händer till höger i bilden...") Det är viktigt att tänka på vad publiken skall tycka eller titta på just då i filmen, vad publiken känner och vad man vill att den skall känna.

Han tar även upp hur viktigt det är med att man är säker på sitt klipp. Om han utgående från känslan i klippet lägger samma "ut-punkt" (dvs. ett klipp) flera gånger efter varandra vet han att det är rätt. Men om han däremot känner sig osäker på var klippet skall komma är det något som är fel med scenen.

Murch anser (2001 s 10) att bara "klippa bort de dåliga bitarna" (av en film) är en förenklad beskrivning av vad en klippare egentligen håller på med. Med hjälp av klippet kan man bland annat också manipulera tid, färg, struktur och dynamik i en film. Han skriver också att man som klippare konstant gör val: "Jag skall inte klippa nu, inte nu, inte nu, men NU!". Han nämner också (2001 s 16) att om man skulle ge samma material till två olika klippare kan slutresultatet bli två helt olika filmer.

I "In the Blink of an Eye" nämner Murch (2001 s 23) även att han tycker det är viktigt att klipparen håller sig borta från allt som händer på inspelningsplatsen. Om det t ex. har

varit en jobbig och dyr scen att spela in så kommer regissören/fotografen att vilja ha den med, för att de har varit emotionellt involverade i den när den filmades. Klipparen däremot ser materialet för vad det är och vill filmens bästa och bryr sig inte om inspelningssituationen, utan bara hur det ser ut i filmen. Om en scen inte fungerar så kan klipparen ha ett svårt jobb att övertyga regissören om att den inte skall vara med, och därför rekommenderar han att regissören tar avstånd från filmen efter att inspelningarna är slut, så inte alla känslor från inspelningsplatsen finns kvar när man kommer in i klippet.

Murch (2001 s 54) tar även upp visningar för en testpublik, och om hur det kan skada en film om man genast tar åt sig allt som en testpublik säger, och börjar ändra i klippet utan att fundera på vad man gör. Han anser att de kommentarer publiken ger direkt efter att ha sett filmen inte är genomtänkta. Åsikter bör ges tid att mogna. Den viktigaste tanken kring filmen kanske kommer först någon dag senare, när man låtit publiken fundera lite över vad den sett. Han menar att det finns en risk i att genast gå och ändra i en scen som publiken inte förstått eftersom man kanske klipper bort helt fel sak. Det kan t.ex. ha varit en detalj i den föregående scenen som inte var tillräckligt tydlig, och om man gör den detaljen tydligare kanske scenen som publiken inte förstod från början, bli mycket klarare.

En klipptechnik som Murch inte är så förtjust i är den han kallar ”Dragnet” (Murch 2001 s. 66). Den innebär att två personer har en dialog, och klippet görs efter en liten paus efter att varje replik är sagd. T.ex. så här:

Person 1: - God dag. (klipp till person 2)

Person 2: - Hej på dig. (Klipp till pers. 1)

Person 1: - Vackert väder idag. (klipp till pers. 2)

Person 2: - Jo, verkligen!

Man visar alltså inte reaktionen på vad den andra säger. Detta är ett endimensionellt sätt att berätta. Murch menar att man genom att klippa till någons reaktion kan poängtera något man annars kanske inte skulle uppfatta om bilden fortfarande var kvar på den som talade.

Murchs tankar (2001 s 69) kring en klippares jobb är att det delvis är att förutse och delvis att kontrollera åskådarnas tankeprocess när de ser på filmen. Att ge publiken vad den vill ha eller vad den behöver före den måste ”be” om det, men att det skall vara överraskande och självklart på samma gång. Om man är för långt före eller för lång efter sin publik blir det problem. Men om man är på samma linje, och leder den försiktigt så kommer händelserna i filmen att kännas naturliga och spännande på samma gång.

3 PRESENTATION AV FILMEN PROMETEUS

Först kommer jag att presentera filmen Prometheus och två scener som jag valt ur den som kommer att vara mitt material i analysen. Sedan kommer jag att beskriva produktionens olika skeden. Jag har delat upp den i tre delar. Dessa är förproduktion, inspelningssituation och postproduktion. I den första delen kommer jag att ta upp förproduktionsskedet, dvs. utvecklandet av filmens visuella look, ljussättningsplaneringen och bildplaneringen. I den andra delen presenterar jag inspelningssituationen och dess utmaningar. I den tredje delen tar jag upp postproduktionsskedet, dvs. klippet och färgkorrigeringen av filmen.

Filmen Prometheus är en cirka 40 minuter lång kortfilm som handlar om en ung man vid namn Jan, som plötsligt vaknar upp och inte vet vem han är. Det enda han kommer ihåg är glimtar av minnen och att någon försöker döda honom. Dessa glimtar leder honom framåt i hans strävan att ta reda på vad som egentligen har hänt. Han tar även hjälp av Maya, en ung kvinna som tidigare har hjälpt honom när han var sårad, och i vars lägenhet han vaknar upp. Dessutom kommer Eddy, en arbetskamrat in i bilden. Jan försöker under filmens gång ta reda på vad som har hänt och vem det är som försöker döda honom. En synopsis till filmen finns under rubriken ”Bilaga 1”.

3.1 Presentation av de valda scenerna

Som jag skrev i kapitel 1.4 så har jag valt två scener som är exempel på hur man kan bygga upp olika berättarplan. I dessa scener finns både ”nutid” och ”flashbacks”.

En scen jag har valt att presentera är ”köksscenen.” Den börjar egentligen när karaktären Maya stiger ur sin bil och går till sin port. Vi har inte sett Jan i bild, men han dyker upp just när hon skall öppna dörren. Maya blir skrämmd. I manuset var det meningen att Maya skulle tappa nycklarna och att Jan skulle plocka upp dem från marken, men detta är inte med i den slutliga filmversionen. Jan vill komma hem till Maya, men hon vill inte släppa in honom, varpå hon går in ensam och ställer sig i trapphuset. Härifrån klipper vi till en bild på Jan som sitter i Mayas kök och dricker te. De pratar om hans minnesförlust samtidigt som Maya bränner sig på vattnet hon just har kokat. Jan går fram till henne och sköljer kallt vatten över hennes fingrar. Mayas telefon ringer och hon går ut i hallen för att svara. Under tiden sätter sig Jan åter vid matbordet varpå han hittar tidningsartiklar och papper som får honom att se flashbacks på saker vi tidigare sett i filmen. Han blir upprörd och går ut ur köket och in till vardagsrummet för att hämta sin jacka, varefter Jan och Maya pratar vid fönstret om hans sinnesstämningar.

Den andra scenen jag valt att presentera är ”stugscenen”. Jan har med hjälp av sina minnesbilder och genom att han följt efter en bil hittat till en stuga i skogen. En fight mellan Eddy och Jan har just ägt rum medan Maya under tiden har skickat iväg en artikel som avslöjar vem som har förrått Jan och material om den hemliga agentur de jobbar på. Ett vapen som Eddy burit på sig har i fighten tappats på golvet. Maya har slagit Eddy med vetslös och Jan är mycket förvirrad över vad som just har hänt och vem han kan lita på. Maya försöker förklara vad som hände innan han tappade minnet. Då börjar Jan få flashbacks som börjar i korta klipp med hjälp av ljuset från en projektor som sedan formas till en minnessekvens. Det han ser är att han sitter i sin chefs arbetsrum och pratar om Maya och hennes stuga, och om att hon på något sätt fått veta om deras hemliga agentur. De pratar om hur de skall gå till väga för att ”lösa problemet” och de kommer fram till att Jan skall åka till stugan med Eddy för att hämta datorn där allt material är samlat. Nästa bild är på en motorväg och fokus är på en trafikskylt ”tätbebyggelse slutar”, och sedan ser vi Jan och Eddy som sitter i bilen och har en dialog om hur viktigt det är att få tag på laptopen. De kommer till stugan och stannar framför den. Jan sätter sin pistol och plånbok i handskfacket innan han stiger ur. Sedan tar han fram en pillerburk och ska ta ett par piller. Så klipper vi till Eddy som betraktar hur han sväljer pillren. Jan går ensam in i stugan. Sedan klipps det tillbaka till stugan och ”nutid” och till Maya som ligger på golvet och gråter. Jan är mycket förvirrad av detta minne och han

tittar sig omkring i stugan och speciellt på bokhyllan. Sedan klipps det tillbaka till hans minne av när han rotar i bokhyllan efter laptopen. I flashbacken får man se att han får syn på någonting, och sedan klipps det tillbaka till nutid, där man ser ett låst skåp i bokhyllan. Efter detta är det åter igen ett klipp till samma skåp i hans flashback där han försöker få upp skåpet. Han lyckas hitta ett danskt mynt i en skål, varefter det klipps tillbaka till nutid på en bild av Maya som får syn på Eddys vapen som ligger på golvet. Det klipps tillbaka på Jans flashbackminne, om hur han lyckas öppna skåpet med myntet och sätter myntet i fickan. Det klipps till nutid, en närbild på vapnet som Maya ser på. Tillbaka till flashbacken, där Jan tar ut datorn ur skåpet, ställer den på ett bord och öppnar dokumentet Maya har skrivit om agenturen. Klipp till nutid där Maya försöker sträcka sig efter vapnet. Tillbaka klipp på Jans flashback där han scrollar i artikeln, han stänger datorn och någon (Maya) slår honom medvetslös. Klipp till nutid och en bild på Maya som nästan räcks till vapnet när Jan stiger på vapnet och hindrar Maya från att nå det, sedan riktar sitt eget vapen mot henne. Jan beordrar Maya att stiga upp och anklagar henne för att försökt döda honom. Maya försöker förklara för Jan att Eddy förrått honom. Han är övertygad över att hon försökt döda honom och får korta flashbacks av när han flyr undan den som försökt döda honom. Det klipps tillbaka till nutid och Jan säger att Maya har utnyttjat honom. Det kommer flashbacks av dem tillsammans, bland annat bilden av dem vid köksbänken. Det klipps tillbaka till Jan när han säger till Maya att han litade på henne. Ett potpurri av korta klipp av vad som hänt tidigare i filmen visas, och de blir kortare och kortare och det kulminerar till att Jan skjuter Maya i nutid.

3.2 Förproduktionen

Inför den första pitchen vi skulle ha för filmen *Prometheus* så hade jag och regissören utarbetat en look som baserade sig på filmen *Delikatessen* (se figur 2).



Figur 2. En skärmbild av filmen Delikatessen. 1991.

Där dominerar starka serieteckningsliknande bilder med skarpa skuggor och mycket gult ljus, som vi tyckte skulle fungera som mardrömslikt. Denna look kändes dock inte helt rätt när vi fortsatte med arbetet och inför den andra pitchen hade det visuella tagit en helt annan väg och var mer blå/grön i tonen och mer närbilder med mycket rörelse (se figur 3).



Figur 3. Skärmbild av filmen Bourne Ultimatum. 2007.

Manuset innehöll många glimtar, även kallat ”flashar”, dels av framtid, dels av inbillning och dels tillbakablickar. Dessa flashar skulle skilja sig från resten av de ”vanliga” delarna av filmen. Manuset var relativt långt och när vi började bryta ner bildmanuset, så märkte vi med regissören att vi hade otroligt många bilder och olika inspelningsplatser. Detta skulle bli lite av en utmaning tidsmässigt under själva inspelningarna. Scenerna med ”glimtarna” planerade vi extra noga, eftersom det var de

som skulle vara speciellt viktiga i klippet och föra filmen framåt. I detta skede var det meningen att ljussättningen skulle tas i betraktande och förändras när det var dags att filma ”glimtarna” på inspelningsplatsen.

3.3 Inspelningssituationen

Vi hade sammanlagt åtta inspelningsdagar (plus en ”restdag” utan skådespelare som bestod av exteriörer, skylt vid landsvägen etc.) och dessa dagar sträckte sig över två veckors tid i februari 2012. Av dessa åtta inspelningsdagar spenderade vi tre i Kyrkslätt där vi spelade in stugscenerna och scenen när Jan blir påkörd av en bil. Det var det längsta vi stannade på en och samma inspelningsplats. Dels för att scenerna i stugan var krävande för skådespelarna och regissören, dels för att det tog en lång tid att komma till själva inspelningsplatsen och dels för att det var tekniskt den mest utmanande, eftersom den största flashbacken skulle ske där, och den skulle ljussättas annorlunda.

En annan utmaning var att vi hade mycket utscener, vilket i februari kan påfrestande pga. kölden, inte bara för teamet, utan även för tekniken. Första inspelningsdagen var vi redan en timme försenade och skulle flytta oss till den sista inspelningsplatsen för dagen som var en gård med ett växthus. Det fanns inga ”färdiga lampor” och knappt någon el på gården, så vi hade två generatorer med oss. Den ena generatoren hade helt gett upp pga. kylan, och just när vi var färdiga för den sista bilden för dagen (och ordentligt försenade) så började den andra generatoren krångla. På något sätt lyckades vi få igång den igen, men en hel del onödig tid och koncentration gick åt till det. Även kameran hade sina problem, eftersom lcd-skärmen inte är så förtjust i kyla. Detta komplicerade saker, eftersom jag använde mig av en rig i inspelningssituationen, och därför inte kunde använda mig av sökaren, vilket i sin tur gjorde att jag måste använda lcd monitoren när vi filmade.

En speciellt invecklad tagning var på ”Mayas innergård”. Vi hade spenderat en hel dag ute på innergården och filmat scener vilket medförde att vissa av lamporna vägrade att fungera i kylan efter ett tag. Det var meningen att på kvällen spela in en sekvens med många olika element, bland annat tajming av två bilar och statister i en och samma tagning, som visade sig ytterst komplicerad.

En scen som utspelade sig i Mayas kök var utmanande för att vi måste fejka många titt-riktningar och kamerapositioner pga. att köket vi filmade i var så litet. Varför vi valde det köket som inspelningsplats trots att det var litet, berodde dels på att Jan skulle gå direkt från köket in i vardagsrummet i en tagning, och dessutom var det mest tidsbesparande att ha alla Mayas rum i samma lägenhet (dvs. sovrummet, köket och vardagsrummet). Jag kommer att analysera denna scen mera ingående i kapitel 4.

I ”Mayas lägenhet” tog vi också en bild där det fanns lite extra tid att fixa med ljuset. Det är bilden där Jan ligger på soffan och hör hur Maya pratar i telefon i andra rummet. Jag hade tagit med ett fönster som besprutades med vatten som sedan gav en effekt som om det snöade utanför (se figur 4).



Figur 4. Skärmbild av filmen Prometheus.

Dessutom så simulerades billjus utanför fönstret med en mindre lampas, så man skulle få effekten av lite trafik utanför fönstret.

Vi spelade in stugscenerna i Kyrkslätt. En av utmaningarna där var att det gradvis skulle bli soluppgång under en av scenerna, dvs. det var meningen att karaktärerna anlände dit på natten, men scenen skulle avslutas på morgonen. Det var svårare än vad jag hade tänkt mig eftersom att det var svårt att kontrollera ljuset, och att det gradvis skulle gå från mörkt till ljust samtidigt som det skulle se realistiskt ut. När vi spelade in denna sekvens så märkte vi att det inte fanns så mycket tid för detta och bestämde oss för att försöka hjälpa till med denna ”effekt” i postproduktionen för att spara tid på inspelningsplatsen.

Inspelningstakten var hög med i genomsnitt på 30 bilder per dag. Trots att inspelningarna var välplanerade så insåg jag snart att jag snabbt att jag ibland måste dra ner på ljussättningsambitionerna, för att alla bilder skulle hinna tas.

3.4 Postproduktionen

Av examensadministrativa skäl började jag och regissören Artur Sallinen klippa nästan direkt efter inspelningsperiodens slut. Klippandet pågick i princip i två månader. Nu när jag ser på saken i efterhand skulle det ha varit bra att ha en andningspaus före klippet började och kanske även inom klipperioden. Med lite mognadstid skulle man kunnat se materialet ur en annan synvinkel när man klippte, och inte varit så ”hemmablind”. Det var mycket som kortades ner, men få saker som helt klipptes bort från det ursprungliga manuset, eftersom det skulle ha påverkat historien och den hade blivit osammanhängande. Någonting som helt klipptes bort var en sekvens utanför Mayas dörr när hon tappar sina nycklar och Jan plockar upp dem för att ge dem till henne. Detta var på grund av att det i slutändan var irrelevant, och det vara bara något som förlängde scenen före dialogen, som egentligen var det viktiga.

Eftersom vi var två klippare som ibland hade skilda åsikter så skulle det ha kunnat vara någonting som försvårade arbetet, men jag tror att det i slutändan lönade sig. Jag såg många lösningar som Artur inte såg, och Artur såg många lösningar i sådant som jag skulle ha missat. Det var också skönt att kunna testa idéer direkt och konstatera om det fungerade eller inte.

Efter att ljudet var låst fortsatte jag färgkorrigeringen i ett par veckor. Filmen bestod av mycket jump cuts och snabba klipp. Det var en orsak till att det tog lång tid att färgkorrigera. En annan var att vi hade många beslut att fatta gällande färger och nyanser. Mycket tid gick enbart åt till att testa färgerna i filmen.

När vi gjorde första råversionen var den över en timme lång, men i slutändan lyckades vi få ner den till ca 40 minuter.

4 ANALYS

Här följer en analys av de två scener jag valt och beskrivit i kapitel 3.1 med hjälp av Murchs klippteorier och Bellatonis färgteorier.

4.1 Köksscenen

När vi med regissören skulle komma fram till vad köksscenen betydde för Jan så var det meningen att det skulle vara ett ställe där han kunde vila upp sig och att Maya var som en ”trygg famn” i hans annars ostabila tillvaro. Vi valde att scenen skulle ha ett varmt gult ljus, som Bellantoni (2005 s 63) skulle kalla ”det oskyldiga gula”. Det var även viktigt att det varma skulle sticka ut extra mycket, eftersom resten av filmen hade mycket kalla färger, och det var viktigt att Maya skulle ge ett varmt och oskyldigt intryck på tittaren. T.ex. det som händer just före själva köksscenen, när Maya och Jan står utanför hennes dörr, färgkorrigerades lite extra blått/kallt för att det gula/varma skulle komma fram ännu mer. Den blåa nyansen vi valde i filmen skulle vara kall och passiv i sin nyans, eftersom Bellantoni (2005 s 83) även beskriver den blåa färgen som den kallaste i hela färgspektrumet. Se figur 5.



Figur 5. Skärmbild av filmen Prometheus.

I postproduktionen jobbade vi länge på att det skulle bli ”lagom mycket” gult, utan att det skulle bli för mycket, och på så sätt gå in på den mer ”tvångsmässiga” gula nyansen. Det var svårt att hitta en balans mellan dessa, och bara en liten justering av färgnyansen gav stora differenser beroende på vilken monitor/projektor vi använde.

Eftersom Bellantoni (2005 s 42) även anser att vi har den gula färgen inbyggd hos oss som en varningssignal, så tänkte vi att det också skulle kunna ses som en liten antydning om att allting kanske inte var som det skulle med Maya. (Speciellt bilden när hon står vid diskbänken se figur 6.)



Figur 6. Skärmbild av filmen Prometheus.

När Jan sedan börjar se flashbacks i köket (snabba klipp av sådant vi hade varit med om tidigare i filmen) var det också viktigt att man såg att det var flashbacks. Dessa flashbacks var inte gröna, (ett val vi gjorde med andra flashbacks i filmen, djupare analys i kapitel 4.2) utan hade samma färg som de hade haft när de kom i filmen.

Vi använde oss även av jump cuts före Jan börjar få flashbacks. Detta val gjorde vi för att tempot skulle bli hackigare och inte så linjärt. Vi hade annars klippt hela köksscenen linjärt, utan några ”konstigheter”, och i lugn takt, som skulle stämma överens med känslan i scenen. När vi försökt korta ner filmen så provade vi att ”tigha” till klippen i köket, för de var mycket längre och lugnare än i resten av filmen, men det kändes för avhugget. Jag tänkte på Murchs ”sex klippregler” (2001 s 17) och om hur man aldrig ska klippa så att känslan eller rytmen försvinner. Vi gjorde det misstaget att vi försökte korta ner en lång scen, men sedan undrade vi varför den ändå inte kändes rätt eller hade ett naturligt flyt.

Så vi gick alltså tillbaka till scenens naturliga rytm och fick helt enkelt leva med att filmen blev lite längre. Hur vi ”hittade tillbaka” i den här scenen berodde på att vi använde oss mycket av Murch’s (2001 65) teknik, där han anser att ett klipp inte är rätt om han inte kan bestämma sig tio gånger i rad att klippa på samma ställe. Vi satt med Artur och

tittade på en scen och vi visste att vi hade kommit fram till ett rätt klipp när vi båda utbrast ”NU” när vi skulle klippa.

4.2 Stugscenen

Denna scen var utmanande på grund av att det skulle klippas mellan två olika berättarplan som till största delen utspelade sig på samma ställe, nämligen i stugan. Färgmässigt är ”stugscenen” inte lika blå/grön som resten av filmen för vi insåg att de två världarna skulle bli för lika varandra, om vi behöll resten av filmens blå/gröna färgvärld. Därför valde vi att ha en ”naturligare” färgvärld i stugan och göra flashbackarna gröna. (Se figur 7)



Figur 7. Skämbild av filmen Prometheus.

Tidigare hade vi inte skruvat flashbackarna lika gröna som i stugscenens fall, men det berodde på att vi redan hade sett dem tidigare i filmen och därför visste att detta redan hade hänt. Nu handlade det om sekvenser som inte hade visats tidigare i filmen för tittaren, och därför måste dessa ännu förtydligas för tittaren att vi inte befann oss i nutid.

Bellantoni (2005 s 160) kallar grönt den ”delade personlighetens färg” och det var en orsak till att vi tyckte att den gröna passade in i filmen, inte bara för flashbackarna. Den gröna färgen symboliserar Jans oförmåga att veta vad som är sant, och gör hela verkligheten lite skruvad. Den gröna vi valde i själva flashbackarna i stugscenen skulle Bellantoni (2005 s 175) kalla den olycksbådande gröna. Hon poängterar (Bellantoni 2005 s 161) även vikten av att välja ”den rätta” gröna, så att om man egentligen vill ha en gift-

grön nyans, och i misstag väljer en hälsosam och frisk grön nyans i stället, gör det att tittaren får fel signaler av färgvalet. Vi ville att den gröna vi valde skulle kännas obehaglig och lite mystisk. Se figur 8.



Figur 8. Skärmbild av filmen Prometheus.

När det kom till editeringen av denna scen var det viktigt att publiken skulle förstå historien och inte känna sig konfunderad av vad som händer, så förutom den gröna färgen i flashbackklippen så försökte vi också stilmässigt hjälpa det visuella med jump cuts före det att själva flashbacken började, som vi även gjort tidigare i filmen bland annat i köksscenen, som jag skrev om i kapitel 4.1.

I klippet jobbade vi mycket med att klippa till folks reaktioner i stället för att ha bilden på den som pratar, och på så sätt poängtera något som den andra säger. Vi använde oss alltså definitivt inte av den av Murch (2001 s 64) hatade ”Dragnet”-tekniken, som jag tog upp i kapitel 2.2. Ett exempel på detta är när Jan och Eddy sitter i bilen innan Jan skall gå in i stugan. Vi har en bild på hur Jan skall stoppa några piller i munnen och så klipper vi till en reaktionsbild på när Eddy tittar på honom medan han gör det. Detta gjorde vi pga. att i historien så har Eddy bytt ut hans piller, och att han vet att Jan tar fel piller; allt detta kommer fram i ett senare skede i filmen, och då har tittaren en chans att återknyta till detta sammanhang.

Murch talar mycket om att manipulera bilden, bl.a. med att poängtera någonting. Jag försökte också tänka på detta när jag ljussatte. Ett exempel på detta är i stugscenen då Eddy (fast vi inte ännu vet att det är han) siktar med ett vapen på Maya. Eddy som är klädd i en lite halvbillig skidmask, ska inte fånga tittarens uppmärksamhet desto mer,

utan det är vapnet som är det viktiga i bilden. Därför finns en extra ljusstrimma på det. (se figur 9)



Figur 9. Skärmbild av filmen Prometheus.

Ett misstag som Murch (2001 s 23) kanske skulle ha tyckt vi gjorde med denna film var att både regissören och fotografen klippte filmen. Det är svårt att säga hur annorlunda filmen skulle ha blivit om någon helt utomstående skulle klippt den, men säkerligen skulle det blivit en annan version. Murch nämner i sin bok "In the Blink of an Eye" att de som varit med på inspelningsplatsen oftast är "för nära" filmen och när de ser materialet tänker de bara på hur det var när då det spelades in. Detta är en bra poäng av Murch, för jag märkte själv hur jag ville ha kvar några extra sekunder på bilden när Jan ligger på Mayas soffa och hör hur hon pratar i telefon (mer detaljerad beskrivning av detta finns i kapitel 3.3) eftersom vi jobbade extra länge med den i inspelningssituationen. En utomstående klippare skulle inte ha brytt sig om hur länge vi jobbade med den bilden, och kanske klippt bort den helt, vem vet?

Dessutom nämner Murch att han tycker att man som t.ex. regissör gärna skall ta paus efter att filminspelningarna är slut och göra någonting helt annat. Detta just på grund av att det är bra att distansera sig från inspelningarna och komma med lite "fräschare ögon" in i klippet. Som jag nämnde i kapitel 3.4 hade vi tyvärr inte tid med detta, utan började i princip klippa genast efter det att inspelningarna var över. Vi visste att detta inte var det mest ultimata sättet att jobba på, men tidspressen gjorde att vi inte hade något val.

Vi hade även "testpublik", som oftast bestod av en till två personer som kom och såg på olika versioner av filmen då och då, när jag och Artur kände att vi inte mer kunde bestämma oss för vad vi tyckte var bra eller dåligt. Det som vi dock försökte beakta var

dessa personers kritik. Jag kom ihåg vad Murch (2001 s 54) nämnt i sin bok om att det ibland i filmer kan vara scener som leder upp till en sekvens som publiken inte förstått som måste ändras på och inte själva ”problemscenen” som publiken tyckte. Detta tror jag hjälpte oss att inte klippa i onödan i egentligen fungerande scener, utan titta i materialet före det och ändra där i stället.

Det som jag längs med hela filmen försökte tänka på var om filmen var förståelig för publiken, och klippa så att man så lätt som möjligt skulle förstå historiens gång utan att filmen skulle bli för tråkig, och det är just vad Murch (2001 s 69) tycker att är en klippares roll.

5 SAMMANFATTNING OCH KONKLUSION

För att sammanfatta min analys så kommer jag nu att presentera de val angående färg och klipp som vi gjorde i köksscenen och stugscenen.

I köksscenen ville vi få fram det oskyldiga gula, så att Mayas karaktär skulle kännas trygg för tittaren. Scenen började med att klippas i lugn takt för att sedan trappas upp i jump cuts som sedan eskalerade i flashbacks.

Det största problemet i stugscenen var att tittaren skulle förstå att trots att vi ibland befann oss i samma utrymme så var det meningen att det utspelade sig på olika tidsplan. I stugscenen valde vi att ha en naturligare färgskala än annars i filmen som var mer blå/grön, för att de ”svårare” flashbackarna som var gröna, skulle framträda i filmen. Vi använde oss även här av jump cuts före flashbacksekvensen började så att tittaren skulle förstå att det hände någonting avvikande.

Härnäst skall jag svara på mina frågeställningar, som var:

- Kan man enbart med klipp skilja på tidsplan i film?
- Hur kan man med hjälp av färger i film manipulera tittarens sinnesstämningar?

När vi började klippa så gjorde vi ingen färgkorrigering alls, utan lät hela filmen vara ”neutral.” Ganska snabbt blev det råddigt och vi hade själva svårt att hänga med. Vi märkte att det behövdes ännu ett element för att skilja på de olika berättarplanen, fast

klippstilen varierade från ”nutid” till t.ex. flashbacks. Så jag anser att man inte kan skilja på tidsplan enbart med klipp utan det behövs ännu något till i sekvensen för att det skall bli tillräckligt klart för tittaren.

Det elementet vi valde att koncentrera oss mest på var att ta in färger för att skilja på de olika planen. Vi använde oss av färgerna gult, blått och grönt. Filmens ”grundfärger” var mer kalla blåa/gröna och som kontrast mot dessa använde vi en varm gul. När vi drastiskt ville skilja på berättarplanen, så som i stugscenen, använde vi en mycket kraftig grön, som klipptes mot en naturligare färgskala, som gick lite åt det gula hållet. När vi experimenterade med de olika färgerna var det stor skillnad om det var kalla/varma färger och hur intensiva de var.

Man kan alltså med hjälp av färger manipulera tittarens sinnesstämningar, men man måste vara medveten om och försiktig med vilken nyans av färgen man använder sig av.

5.1 Själereflektion av slutresultatet

När jag ser på filmen Prometheus och tänker tillbaka på när jag första gången läste manus och på hur vi har lyckats gestalta historien från det, tycker jag att slutresultatet blev lyckat. Jag är nöjd med valet av färgerna, och skulle inte ändra dem. Dock skulle jag möjligtvis vilja ändra på intensiteten i de gröna i flashbackarna, eftersom jag tycker de verkar lite väl gröna nu. Intensiteten i färgen var ett val vi gjorde eftersom vi ville försäkra oss om att publiken skulle förstå att det var en flashback.

Det var en utmanande uppgift att skilja på berättarplanen, men av den feedback jag fått av personer som sett den känns det som om vi har lyckats med uppgiften. Med den tidsram och de resurser vi hade, så kan jag inte vara annat än nöjd.

KÄLLOR / REFERENCES

Bellantoni, Patti. 2005, *If it's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Colour in Visual Storytelling*, Oxford: Focal Press, 240 s.

The Bourne Identity. 2003 [dvd], regi: Doug Liman, filmens längd 118 min

The Bourne Supremacy. 2005 [dvd], regi: Paul Greengrass, filmens längd 120 min

Bourne Ultimatum. 2007 [dvd], regi: Paul Greengrass, filmens längd 111 min

Delicatessen, 2002 [dvd], regi: Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, filmens längd 95 min

Murch, Walter. 2001, *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*, 2 uppl., Beverly Hills: Silman-James Press, 146 s.

Rigs, Support and Stabilizers, Filmtools. Tillgänglig:

<http://www.filmtools.com/cashsu.html> Hämtad: 11.03.2013

Seitz, Dan. 2010, Five Annoying Trends That Make Every Movie Look the Same, *Cracked*. Tillgänglig: http://www.cracked.com/article_18664_5-annoying-trends-that-make-every-movie-look-same.html Hämtad: 13.06.2012.

Suojaviiva, YLE. Tillgänglig:

[http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-](http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kameran-kanssa/suojaviiva.htm)

[luokkalaiset/kuvakoulu/kameran-kanssa/suojaviiva.htm](http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kameran-kanssa/suojaviiva.htm) Hämtad 01.03.2013.

Sökaren, Kameraväskan. Tillgänglig: <http://www.kameravaskan.se/nyborjarkurs-systemkamera/systemkamera/sokaren/> Hämtad: 01.03.2013

BILAGOR

Bilaga 1 – synopsis av filmen Pometeus

En man ligger på en snötäckt gård till en stuga och blöder, vem försökte döda honom? Det enda han ser är ett par skor som passerar.

Samma man springer för livet, genom en nattlig skog, han försöker bli av med någon som följer honom. Till sist stannar han av utmattning i en återvändsgränd. Någon kör fram till honom med en bil och stiger ut, de ljusa framlyktorna hindrar mannen från att se vem det är. Han svimmar.

Mannen vaknar i en lägenhet i stan. En kvinna har räddat honom och säger till mannen att han kan stanna här om han vill. Plötsligt kommer mannen ihåg att någon är efter honom, någon försökte döda honom. Han rusar ut ur lägenheten, ut på gatan.

Mannen tvättar sina sår i en allmän toalett, då Eddy, en man i samma ålder, kommer rusandes in, han verkar känna mannen. Mannen får reda på av Eddy att han heter Jan. Eddy tar Jan med sig.

Jan sitter i något slags kontor, det var hit Eddy tog honom. En läkare putsar och lappar ett jack Jan har i pannan, varefter Jan blir bjuden på lite mat.

Samtidigt står Eddy och hans chef, Erik i ett rum bredvid och övervakar Jan genom en monitor. Vi får veta att något har gått på tok, Jan borde inte var i detta skick, det var en dator han skulle ha med sig.

Erik beodrar att Jan skall få veta vem han är och att han lider av minnesförlust. Eddy tycker inte om idén och erbjuder sig själv att hämta datorn, han vet nämligen var den är. Erik går med på Eddys förslag, Jan skall hållas ovetande ännu idag, det får Afrodite hålla reda på.

Afrodite, en terapeut i 30-års åldern kommer in i rummet där Jan sitter. Hon berättar åt Jan vem han är; att han jobbar på en övervakningsfirma. Jan exploderar i sin frustration och skriker åt Afrodite om mördaren han har efter sig. Afrodite förklarar att Jan har minnesluckor och ingen mördare efter sig, hon ger honom piller så att han ska få sitt minne tillbaka.

På vägen bort från byggnaden stöter Jan på Eddy, som förklarar att Afrodite är ingen att lita på. Han håller ut Jans piller och ger honom en pistol; om någon är efter honom skall han vara på sin vakt.

Jan söker sig tillbaka till kvinnans lägenhet, där han var på morgonen. Hon släpper honom in. I lägenheten hittar Jan bilder av en katastrof och blir upprörd, kvinnan, som säger att hon heter Maya, lugnar ner honom och säger att ingen är efter honom. Han blir hos Maya över natten.

Mitt i natten vaknar Jan till ljud, Maya är på väg ut ur lägenheten. Jan skuggar henne ner till gatan där hon kör iväg – och en svart bil följer efter! Bakom ett hör smyglyssnar Jan av en man som står vid en bil och förstår att han är på väg att döda Maya. Jan blir ursinnig och tar bilen efter en kort kamp med mannen. Han följer de två bilarna ut till landet till en stuga.

Maya tar sig till en stuga och håller just på att skicka iväg ett mejl då en man, han som följde efter Maya i den svarta bilen, stoppar henne. Precis innan han skjuter Maya hoppar Jan på mannen. En bitter kamp börjar, Maya får iväg sitt mail. Jan får övergreppet och märker till sin förvåning att han slagits med Eddy.

Eddy ber om ursäkt av Jan, som inte förstår någonting. Eddy håller just på att säga vem som försökt döda Jan då Maya slår Eddy med en stol. Eddy svimmar. Jan får reda på av Maya, efter utpressning, att hon är här för att skriva en artikel om Prometheus, en agentur Jan hör till. Agenturen består av personer som äter piller som får dem att se in i framtiden, Jan är en av dem. Jan får veta att han misslyckades i Köpenhamn med ett uppdrag och detta lett till att många civila omkommit. Maya har kommit till Finland från Danmark för att skriva en artikel om Prometheus. Hon säger att Eddy är skyldig till det att Jan misslyckades, att Eddy saboterat de piller Jan ätit för att se framtiden. Berättelsen får Jan att komma ihåg, Maya försökte döda honom när han bröt sig in i stugan kvällen innan för att ta datorn med artikeln, grejen som leder till Prometheus undergång. Jan blir ursinnig och skjuter Maya, även om hon försöker övertyga Jan om Eddys svek.

Jan går ut på gården, framför stugan. Morgonen gryr. Plötsligt blir han skjuten i ryggen och faller ner på den snötäckta gården. Eddy går förbi honom, det enda Jan ser är ett par skor.

Jan inser allting, att Eddy inte endast förrått honom utan även äventyrat Prometheus och bär skulden till alla de offer som omkom i Köpenhamn. Jan gör en sista ansträngning för att stiga upp, ta upp jakten på Eddy och göra allting till rätta.